

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini, informasi dapat diakses dengan mudah melalui internet tanpa perlu mengunjungi perpustakaan, sehingga posisi perpustakaan sebagai pusat informasi mulai terancam. Selain itu, perubahan gaya hidup dan kebutuhan masyarakat seiring perkembangan zaman juga mempengaruhi minat masyarakat untuk membaca buku di perpustakaan. Sedangkan, kebanyakan perpustakaan di Indonesia belum dapat memenuhi kebutuhan masyarakat modern karena kurangnya fasilitas berbasis teknologi pada perpustakaan. Hal ini terbukti dari jumlah pengunjung Dinas Perpustakaan Kota Bandung tahun 2017 yang tidak mencapai sepertiga dari jumlah target yang diharapkan. Dikutip dari jabar.tribunnews.com (2017), Penyusun Program dan Anggaran Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah (Kapusarda), Juni Akbar, berkata bahwa target Kapusarda tahun 2017 adalah untuk menembus angka 340 ribu pengunjung pada Dinas Perpustakaan Kota Bandung. Namun, berdasarkan data yang didapat dari data.bandung.go.id (2018) jumlah pengunjung selama tahun 2017 hanya mencapai 90 ribu orang.

Untuk mengembalikan citra perpustakaan dan meningkatkan jumlah pemustaka, perpustakaan perlu mempelajari gaya hidup dan kebutuhan masyarakat terkini yang berubah mengikuti kemajuan zaman sehingga memiliki perbedaan antar generasi. Salah satu contoh generasi kekinian yang menjadi tantangan bagi perpustakaan adalah Generasi Milenial. Sebagai generasi dengan populasi terbesar saat ini (Badan Pusat Statistik, 2018) sekaligus generasi yang tumbuh bersama perkembangan teknologi, generasi ini memiliki perbedaan karakter, gaya hidup, hingga cara belajar yang signifikan dari generasi-generasi sebelumnya. Perbedaan karakteristik Generasi Milenial dapat dipelajari untuk mengetahui kebutuhan dan harapan masyarakat terkini pada perpustakaan. (Lauren Pressley, 2006).

Agar tidak ditinggalkan oleh para pemustaka, kebutuhan ruang dan fungsi perpustakaan harus turut berkembang seiring dengan semakin kompleksnya kebutuhan masyarakat. Melihat gaya hidup masyarakat saat ini yang suka berkumpul bersama, perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar dan

membaca buku dengan serius, tetapi juga menyediakan area diskusi dan belajar kelompok yang nyaman. Selain itu, perpustakaan juga dapat menyediakan fasilitas teknologi dan audiovisual serta menyediakan *e-book* atau memiliki langganan untuk mengakses media informasi tertentu secara *online* sehingga dapat menarik perhatian masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan dan menggunakan fasilitas-fasilitasnya.

Selain karena perkembangan teknologi dan gaya hidup, permasalahan perpustakaan juga berkaitan dengan tampilan fisik desain interior perpustakaan itu sendiri. Saat ini, perpustakaan terkesan membosankan di mata masyarakat karena belum banyak perpustakaan di Indonesia yang mengedepankan keindahan dari desain interiornya. Kebanyakan perpustakaan masih menampilkan suasana yang kaku dan serius, sehingga tidak sesuai dengan karakter masyarakat saat ini.

Oleh karena itu, perpustakaan juga perlu mengedepankan nilai-nilai estetika desain interiornya sesuai dengan selera masyarakat terkini sehingga menghasilkan suasana yang lebih menyenangkan. Diharapkan dengan membuat desain perpustakaan yang unik dan nyaman, masyarakat dari berbagai rentang usia akan tertarik dan menjadi gemar datang ke perpustakaan serta betah beraktivitas dalam waktu yang lama.

Pada perancangan ini, gedung perpustakaan yang digunakan bersifat fiktif. Gedung perpustakaan memiliki dua massa bangunan yang dihubungkan oleh jembatan. Massa bangunan pertama yang disebut Gedung A terdiri dari tiga lantai, sedangkan massa bangunan kedua yang disebut Gedung B terdiri dari dua lantai. Masing-masing massa bangunan memiliki pintu masuk pada lantai satu, sehingga gedung perpustakaan memiliki dua buah pintu masuk utama.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang terdapat pada perancangan ini, yaitu:

1. Terdapat perubahan karakter dan cara belajar pada masyarakat terkini yang perlu disesuaikan dengan suasana interior perpustakaan
2. Kurangnya fasilitas berbasis teknologi dan audiovisual
3. Gedung perpustakaan terbagi menjadi dua massa bangunan dan memiliki dua buah pintu masuk sehingga harus memerhatikan organisasi ruang

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada perancangan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan suasana perpustakaan yang dapat diterima dan disukai oleh tiap generasi dengan karakter dan cara belajar yang berbeda?
2. Apa saja fasilitas berbasis teknologi dan audiovisual yang dapat diterapkan di perpustakaan?
3. Bagaimana organisasi ruang dan zoning area yang baik untuk diterapkan pada kedua sisi bangunan sehingga efektif dan aman?

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan suasana ruang perpustakaan yang sesuai dengan karakter serta cara belajar generasi terkini, yaitu Generasi Milenial, dengan tetap memerhatikan kebutuhan generasi lainnya agar dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan
2. Menyediakan fasilitas audiovisual dan fasilitas berbasis teknologi untuk mengikuti perkembangan zaman
3. Menciptakan zoning area dan organisasi ruang yang baik pada kedua massa bangunan sehingga efektif untuk digunakan oleh pengunjung maupun staf dan menjamin keamanan dua pintu masuk

1.5 Batasan Perancangan

Adapun Batasan perancangan adalah sebagai berikut:

1. Gedung perpustakaan terbagi menjadi dua massa bangunan dengan luas total 8.500m². Bangunan pertama atau Gedung A terdiri dari tiga lantai dengan luas 5.000m², sedangkan bangunan kedua atau Gedung B terdiri dari dua lantai dengan luas 3.500m².

Area yang akan dirancang antara lain area koleksi anak-anak, area koleksi remaja, area koleksi umum, area koleksi referensi, area koleksi audiovisual, ruang diskusi, ruang serbaguna, bioskop mini, ruang koleksi musik, lobi, café, area baca braille, serta ruang-ruang kantor.

2. Lokasi perancangan berada di Jl. Wastukencana, Cibeunying, Bandung.

Lahan proyek dibatasi oleh Jalan Wastukencana pada bagian Timur, Jalan Aceh pada bagian Selatan, dan permukiman warga pada bagian Barat dan Utara.

3. Pengguna berasal dari berbagai kalangan, berbagai usia, serta berbagai latar belakang pendidikan dan budaya.

1.6 Metodologi Desain

1. Metode Perencanaan

Mencari data-data yang dibutuhkan dengan cara :

a. Survey

Melakukan survey dan observasi secara langsung dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi. Survey untuk melihat karakteristik dan standar perpustakaan di Indonesia dilakukan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Bandung (DISPUSIP BDG), Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah Jawa Barat (BAPUSIPDA JABAR), dan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas) yang berada di Jakarta.

Sedangkan survey yang dilakukan sebagai studi preseden dilakukan pada Pasir Ris Public Library, Library @Orchard, dan Tampines Regional Library yang ketiganya berlokasi di Singapore.

b. Studi Literatur

Mencari data literatur yang terkait dengan perancangan dan dapat digunakan sebagai data komparatif. Data literatur dapat dicari melalui media cetak ataupun media digital, seperti buku, jurnal, dan tugas akhir yang berhubungan dengan perancangan yang akan dibuat. Pada tahap ini, penulis melakukan analisis data dari berbagai sumber.

2. Metode Perancangan

a. Programming

Setelah mendapatkan data-data yang telah di analisis, tahapan berikutnya ialah sintesa/programing. Dimana pada tahap ini perancang mencari permasalahan yang berada pada perpustakaan dan solusinya.

Kemudian membuat kebutuhan ruang dan besaran ruang untuk Perpustakaan Umum Kota Bandung.

b. Konsep perancangan

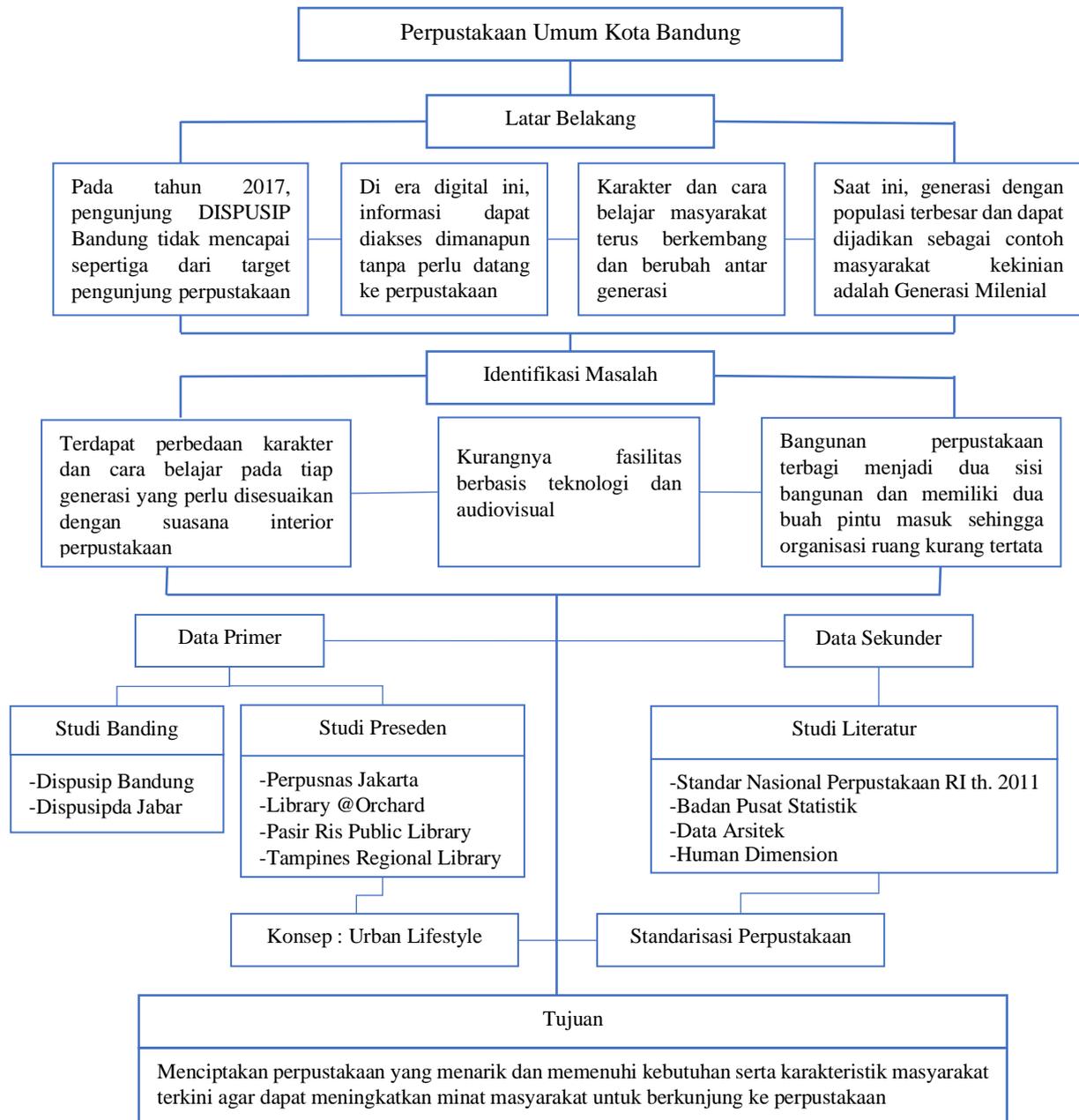
Setelah itu dilanjutkan ke tahap konsep desain. Pada tahap ini konsep desain Perpustakaan Umum Kota Bandung sudah mulai dibuat dan disesuaikan dengan permasalahan yang terjadi pada Perpustakaan Umum Kota di Indonesia.

c. Hasil akhir perancangan

Tahapan terakhir ialah perancangan dengan output berbentuk buku konsep, lembar kerja seperti denah, denah pola lantai, denah titik lampu dan ceiling , potongan, detail interior, detail furniture, denah khusus, perspektif digital, dan maket.

1.7 Kerangka Berpikir

Bagan 1. 1 Kerangka Berpikir



(Sumber : Analisa Pribadi)

1.8 Metode Pembahasan

Adapun metode pembahasan dalam makalah ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang pemilihan objek Perancangan Interior Perpustakaan Umum Kota Bandung. Kemudian mengidentifikasi masalah yang terjadi di perpustakaan dan tujuan yang akan dicapai dari perancangan ini. Adapun batasan perancangan, metode perancangan, dan kerangka berpikir dibuat untuk memperjelas langkah-langkah perancangan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dibahas beberapa literatur umum dan teori yang berisi standarisasi perpustakaan yang dapat menjadi landasan perancangan. Selain itu, terdapat juga penjelasan tentang objek studi meliputi data fisik maupun non fisik, studi banding perpustakaan sejenis, analisa eksisting bangunan dan data proyek yang akan dikerjakan. Serta terdapat programming berupa table analisa kebutuhan ruang, bubble diagram, dan zoning blocking, sebagai gambaran awal perancangan Perpustakaan Umum Kota Bandung.

BAB III KONSEP DESAIN

Dalam bab ini membahas mengenai konsep perancangan interior Perpustakaan Umum Kota Bandung. Dimulai dengan menguraikan latar belakang pemilihan konsep, garis besar konsep, dan fokus desain aplikasi konsep secara langsung dalam perancangan serta kriteria desain yang dalam perancangan, kemudian pengaplikasian desain terhadap manusia dan penataan ruang, karakter ruang, pengisi ruang, elemen pembentuk ruang, dan tata kondisi ruang.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DENAH KHUSUS

Dalam bab ini membahas mengenai perancangan denah khusus Perpustakaan Umum Kota Bandung.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perancangan.